

“LOS PRACTICANTES DE ROL”.  
UN ÁMBITO DE SOCIALIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO

*Sabrina Alejandra Ferraris*  
Universidad de Buenos Aires (Argentina)  
[sabriferraris@yahoo.com.ar](mailto:sabriferraris@yahoo.com.ar)

El siguiente Informe se basa en una Investigación de una tribu juvenil urbana, de la Región Metropolitana de Buenos Aires: los practicantes de rol, llevada a cabo durante junio - agosto del 2005.

Varias preguntas guiaron el trabajo, tales como ¿por qué los jóvenes lo practican? ¿por qué se desarrolla hoy, en esta sociedad? Pero el verdadero interés se basó en confirmar si la práctica de este particular juego ayuda a conformar identidad en los jóvenes, por lo que se podría considerar al mismo no “simplemente un juego”.

Para responder a estas cuestiones, se trabajan tres líneas de análisis:

- 1) el juego de rol.
- 2) la relación entre el juego y la cultura.
- 3) y los practicantes de rol.

Con respecto al primer apartado, se trata de analizar las particularidades, especificidades del rol, y para facilitar el desarrollo se trabaja sobre la primera y más antigua clase: “Dungeons and Dragons”.

Brevemente, se procede a explicar en qué consiste este juego. El rol, para que logre su mejor desempeño, puede jugarse como mínimo con 4 jugadores. Hay un “Master”, es la persona que se encarga de crear o recrear una historia en la que se encontrarán inmersos los personajes. Es quien lleva adelante la partida de juego, inventa los obstáculos, los objetivos y define los resultados de las acciones y movimientos de los jugadores. Cada jugador, menos este Master, debe elegir un personaje o armarse uno, que luego deberá representar. La superación de obstáculos y de los enfrentamientos o combates, se definen según las habilidades, cualidades de cada personaje y su éxito en los dados.

Hay diferentes tipos de rol: Vampiros, Dungeons and Dragons (D&D), Advance (Ad&D), Ciber Punk, El señor de los Anillos, Eternity, Star War. Lo que varía en ellos es la temática del juego, los personajes, las razas, el momento histórico en que se juegan, el mundo y una mayor o menor precisión en reglas. Todos poseen manuales, tanto para el Master como para el jugador, donde este tipo de especificidades se encuentran desarrolladas. Incluso hay manuales de “obstáculos”, de monstruos que el Master puede incluir en sus aventuras.

La finalización del juego es bastante particular, pues puede durar días, semanas, etcétera. Se realiza cuando el Master da por terminada la aventura, que por lo general coincide con haber alcanzado el objetivo principal o cuando decide que el fracaso de los jugadores es tal que el juego comienza a ser aburrido. Hay objetivos secundarios, tanto individuales o grupales, que también hacen a su desarrollo. Una vez terminada la partida, el personaje no desaparece, si no que en la próxima aventura creada por el Master será el mismo, así puede crecer y pasar de nivel, al ir sumando experiencia en cada una de ellas.

Por lo general, se juega en las casas o en galpones y centros culturales destinados para practicar este juego y actividades afines. Como se ha trabajado con un grupo de jóvenes que específicamente juega Dungeons and Dragons (D&D), cabe destacar que la dinámica y estructura del juego es similar en sus distintas clases. Sobre todo dado que la elegida es la clase de rol más antigua, creado hace 30 años. El mundo en que sitúa es la Edad Media, y los personajes pueden tener distintas razas (enano, elfo, humano, etc.) y oficios (mago, ladrón, guerrero, clérigo, druida, etc.). Si bien las reglas varían según el tipo de rol que se esté jugando (Advance, Dungeons and Dragons, Vampiros, etc.) el Master tiene la posibilidad de tomar elementos de los distintos tipos de juego, no es necesario que acate rigidamente las reglas, sino que puede adaptarlas a lo que prefiera el grupo.

Los personajes que asumen tienen “alineación” o “comportamiento”, que en el caso de no cumplir con ello sufren penalizaciones. Mas también poseen la libertad de improvisar, dentro de un margen de acción. Consiste en la necesidad de encontrar, de inventar inmediatamente una respuesta que es *libre dentro de determinados límites*. Es un margen acordado de acción, pues sus reglas son de carácter negociado.

Asimismo, la realidad es un elemento a considerar: vivir ese mundo dentro del juego como una *cuasi-realidad* es lo que lo hace tan atractivo. Es por eso que en el momento de elegir qué jugar y cómo jugarlo, los practicantes del rol prefieren aquellos que sientan como el “más rico”, más completo, más complejo, que parezca más real. Así, por ejemplo, un jugador prefiere aquel juego en donde las reglas sean más precisas, donde los personajes puedan adquirir una “mayor profundidad”, al tiempo que considera “un buen jugar” la teatralización del mismo.

Se concibe al *juego* como una ocupación en tiempo de recreo y para el recreo, destinada al tiempo de ocio. Mas se considera que si se convierte en una actividad recurrente, se transforma en acompañamiento, complemento, parte de la vida en general. Así, el rol es tanto *ficticio*, es decir, acompañado de una conciencia específica de la realidad segunda o de franca realidad con relación a la vida corriente, como *reglamentado* (sometido a convenciones que suspenden las leyes ordinarias y que instauran momentáneamente una legislación nueva, que es la única que cuenta). Es también una actividad libre, voluntaria, improductiva, separada de la realidad cotidiana e incierta, cuyo desarrollo no podría determinarse, ni conocerse previamente el resultado, pues cierta latitud en la necesidad de inventar debe obligatoriamente dejarse a la iniciativa del jugador.

Según Roger Callois (1), se pueden distinguir cuatro categorías de juego, que en este caso sirven para determinar las características del rol, y ver qué lo diferencia de otros juegos. Estas son: *competencia*, *azar*, *vértigo* y *mímesis*, posibles de encontrar, en forma diferente, en el rol. Las de mayor pertinencia son: la *mímesis*, pues el principal atractivo de este juego es la interpretación de un personaje, y la identificación con el mismo. Y el *vértigo*, dado que esa es la sensación descrita por sus practicantes cuando el juego es tomado “en serio”.

La ficción existe, y la improvisación, la imaginación creativa es un elemento primordial en el mismo. Pero el placer de ser otro, *del como si*, consiste en tratar de evitar la conciencia de que simplemente es una representación. Se trata de re-presentar la realidad en el juego, y así el mismo adquiere un cierto carácter de lo real. “Jugar rol” implica no rolear un personaje “vacío”, que se guíe por lo que hace el resto, sino que tenga personalidad propia. Mas la categoría *mímesis* es plausible para comprender una segunda forma de ser “depravado” el juego, de extremizarlo. Es la llamada *posesión*, donde la sensación de vértigo es tal, que se pierde toda noción de realidad, y la misma se interpreta con las reglas del juego. En la *simulación* se observa una especie de desdoblamiento de la personalidad entre su propia persona y el papel que desempeña; en la *posesión*, por el contrario, hay eclipse total de la personalidad. De esta manera, la conjunción *mímesis* y *vértigo* es la más peligrosa de todas. Puesto que llevar una máscara embriaga y libera, la re-presentación por sí misma es generadora de vértigo. La combinación de ambas alcanza tales paroxismos, afirma Callois, que el mundo real se encuentra pasajeraamente aniquilado en la alucinada conciencia del poseído. La alianza de ambas abre la puerta a un desencadenamiento inexplicable, total, que en sus formas más netas, aparece como lo contrario al juego, como una *metamorfosis sublime de las condiciones de vida*.

Por consiguiente, es necesario que el rol se “viva” dentro del momento de juego, que el misterio no sea revelado, que no pierda su carácter de simulacro, pero tampoco debe ser comienzo o signo de metamorfosis. “*Jugar rol*” implica *tratar de mantenerse en el medio de estas dos posturas, ir hacia cualquiera de sus extremos significaría perder su encanto de juego*.

Hay ciertas conjunciones que para Callois son prohibidas “por la propia naturaleza de los juegos que integran” tales como las reglas y el vértigo; el simulacro y la suerte. Pues, el jugador que solicita una decisión que le garantice el favor incondicional del destino, no podría imitar a un personaje extraño, ni creer, ni hacerse creer que es otro distinto que él. Sin embargo, en el rol ambos elementos se encuentran presentes, ya que el triunfo o fracaso de combates y superación de obstáculos son fruto del azar. Efectivamente al combinarse éste con la interpretación se vive el personaje como si fuera uno mismo, y el resultado del azar se siente como propio destino. De ahí ese sentimiento de vértigo, esa adrenalina al lograr acertar en el ataque, descubrir cierta trampa, tener la posibilidad de resolver tal acertijo. Por otro lado, en este juego las reglas se combinan con la creación, la improvisación, al tiempo que limitan el actuar de los personajes, los hacen más reales. De allí la posibilidad de identificarse con ellos, y sentir nuevamente ese *vértigo*, ese éxtasis en momentos de batalla, de angustia o alegría.

Considerando la segunda dimensión analítica planteada, concebimos a los juegos como imágenes de la cultura. En este sentido, se trata de responder qué rasgos de la sociedad actual favorecen a la práctica del rol en los jóvenes. En los juegos donde las reuniones son periódicas, como en este caso, el grupo propende a perdurar aun después de terminado el mismo. El sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego, al tiempo que lo convierte en complemento de la vida cotidiana. Como expresión de los valores colectivos, los juegos se parecen necesariamente al estilo y a la vocación de las diferentes culturas. La relación entre ambos puede ser estrecha o amplia, la referencia precisa o difusa, pero la conexión es inevitable. Los elementos que componen a las cuatro categorías de juego anteriormente mencionadas, se presentan en la vida real: la *competición* es una ley en la vida corriente, el *azar* tampoco contradice la realidad y la *mímesis* desempeña en ella su papel (estafadores, espías), o incluso sabemos que el hombre vive interpretando distintos papeles, diferentes “roles”. Quizás el *vértigo* sea el que menos se encuentra presente en ella, salvo raras profesiones o la consumición de determinadas drogas.

Se puede afirmar, entonces, que dadas las leyes del mercado, el avance de la esfera económica por sobre el resto de la sociedad y la cultura, el predominio del cálculo y el mérito, en la modernidad prevalecen los juegos referidos a la *competencia* y el *azar*. En cambio, lo que caracterizaría a las sociedades “primitivas” son los juegos de *vértigo* y *mímesis*. Estos dos caracteres en estas sociedades aseguran la cohesión de la vida colectiva, la organizan y le dan sentido; mientras que en la modernidad el “contrato

social" consiste en un compromiso, un descuento implícito entre la herencia, es decir, una especie de *azar*, y la capacidad, que supone comparación y *competencia*.

Mas no implica que en la actualidad el *vértigo* y la *mímesis* hayan desaparecido, sino que han sufrido una gran regresión, empujados a la periferia de la vida pública, reducidos a papeles cada vez más clandestinos y culpables. Así ocurre con el rol, cuyo principal atractivo es la combinación de estos caracteres, adoleciendo de esta marginalidad y reclusión en casas y lugares propios conocidos.

Siguiendo una vez más a Caillois, la modernidad ha originado una forma particular de *ludus*: el *hobby*. Actividad secundaria, gratuita, que se emprende, cultiva y mantiene meramente por gusto: colección, artes de adorno, placer por los pequeños trabajos manuales, es decir, cualquier ocupación que aparece en primer lugar como compensadora de mutilación de la personalidad por la multiplicidad de papeles de la modernidad y la continua especialización. Los miembros de esta *tribu* desarrollan sus *hobbies*: colección de muñecos de Jack (chocolatines), construcción de miniaturas, dibujos; pero lo más interesante es que la temática épica se repite. Los dibujos son de determinadas armas como espadas, escudos, guerreros. La colección de muñecos es de fantasía, de cómics, de dibujos animados; las construcciones son de puentes y estructuras medievales. Por lo tanto, la época se hace presente, no sólo en la temática del juego sino también en el consumo de otros elementos, en sus *hobbies* y "producciones culturales" como al escribir un cuento, una historia, o al dibujar.

Estos jugadores de "Dungeons and Dragons", prefieren el medioevo, donde "se luchaba con el corazón y con la cabeza". Las luchas eran por honor, y cada batalla tenía un resultado inesperado. No es como en la actualidad, en palabras de un jugador, donde una superpotencia, tanto económica como política, tiene su triunfo confirmado. El hombre y la naturaleza en la Edad Media estaban más en armonía. El interés económico no era lo que primaba, había otros valores como el honor y la dignidad que "estaban en juego". Y en el juego, en *su juego* los pone esta tribu. Aparece el compañerismo, la amistad, la lealtad, pero también en su forma antagónica: el enemigo, la traición. A diferencia de la posmodernidad, fruto de la exacerbación del relativismo, se ofrece un mundo aparte donde sobreviven esos valores de antaño, con los que se identifica la tribu.

La "juventud" es una construcción histórica que se articula sobre recursos materiales y simbólicos. La condición de juventud no es la misma para todos, no es un mero concepto estadístico, sino que varía según la diferenciación social, el género, la generación. La noción de "juventud" conlleva diferentes significados, hay distintas juventudes, ya que variados aspectos influyen en esa condición. Al tratar de definir a los "jóvenes" estamos hablando de un tiempo social, un tiempo construido por la Historia y la Cultura, como fenómenos colectivos y, también, por la historia cercana, la de la familia, el barrio, la clase.

Los jóvenes de hoy no son los mismos que hace dos décadas, el contexto social, histórico, tecnológico y cultural, en el que viven es diferente. Por eso son factibles las disparidades en cuanto a los comportamientos, compromisos y expectativas, lenguaje, discurso social y cultural; tienen otra forma de estar y vivir el mundo. Estas diferencias pueden apreciarse en las formas de actuar, de divertirse; pero estas desemejanzas visibles son tributarias de códigos distintos.

Frente al interrogante de su práctica en los jóvenes de hoy, se descubre la afinidad entre el rol y la forma de sociabilidad del *neotribalismo* (lazo social basado en el "estar juntos sin finalidad" y en la afectividad). La *tribu* es el ámbito de sistemas de referencias íntimas, encarnadas en ceremonias colectivas que preservan a sus miembros en sus identificaciones, por medio de ritualizaciones. Son organizaciones fugaces, inmediatas, en las que prima la necesidad de juntarse sin tarea ni objetivo, por el sólo "hecho de estar". Este tipo de sociabilidad surge en respuesta al contexto actual en que vivimos: tiempos de desesperanza, escepticismo. Los grandes relatos que explicaban y hacían entender al mundo han caído. Fruto de la variedad de ofertas favorecidas por la multiplicidad de enfoques culturales e interpretativos que caracteriza la modernidad globalizada, se genera una *crisis de sentido* (2). Lo que antes se daba por supuesto, marcos normativos brindados por el Estado y sus instituciones, ahora no es tal. Esta situación se agrava por el desarrollo de la Globalización, pues la creación de un nuevo espacio global hace a la posibilidad de acceder a distintos sistemas de valores y fragmentos de ellos, es decir, la existencia simultánea de sentidos completamente diferentes. Berger y Luckmann llaman a esto *pluralismo*, es decir, un conjunto de valores y de sentidos vigentes diferentes que compiten en una sociedad. Los medios de comunicación masiva exhiben una pluralidad de formas de vida y de pensamiento, comunican sentido. Esto conduce a la relativización total de los sistemas de valores y esquemas de interpretación. Es el sujeto quien debe decidir frente a un mundo que se le presenta más líquido, menos concreto, menos contenedor.

Las *tribus*, entonces, son una respuesta social y simbólica, frente a la excesiva racionalidad burocrática de la vida cotidiana, al aislamiento individualista a que nos someten las grandes ciudades, y a la frialdad de una sociedad extremadamente competitiva. Prevalece la sensibilidad antes que la capacidad operativa, ámbito de contacto físico, de relaciones "cara a cara", donde prima el compartir estados de ánimo antes que el desarrollo de estrategias instrumentales. De allí la ausencia de fines, el peso de las motivaciones inmediatas, la vocación finita de no trascender ni expandirse, la urgencia autoprotectora del mutuo cuidarse.

Puesto que en los jóvenes es donde mejor se representa este tipo de sociabilidad, *forma lúdica de socialización* (3) no es casual

que elijan este juego que, por su estructura y práctica, la favorece. En tanto buscan apoyo sentimental, compartir experiencias y actitudes con quienes consideran iguales, las tribus son una ocasión para la evasión de un mundo demasiado frío y tecnologizado que ha hecho de la distancia y el aislamiento su propia naturaleza. De esta manera, la coincidencia entre el juego y la tribu, se hace aun más notable, ambas resultan una ocasión para evadirse de una realidad no deseada. Se ha destacado que la adrenalina que atrae a sus practicantes, les permite olvidarse *por un tiempo* de esa realidad triste, de lazos frágiles y anómica. No es casual, entonces, que los jóvenes prefieran este tipo de juego que les permite desarrollar, vivir por un momento una *cuasi realidad deseable*, llena de valores como el honor, la lealtad y al mismo tiempo estar juntos, compartirla. Frente a una personalidad fragmentada en distintos roles: estudiantes, trabajadores, hijos, padres, etc., el *rol* les ofrece un personaje con reglas definidas, que restringen pero también permiten. Les da espacio para la improvisación, la creatividad dentro de un margen de acción, y compartir esta situación con sus afines.

La *estetización de la socialidad*, juntarse por el simple hecho de “estar juntos” es, en nuestra tribu, la otra cara del “jugar por jugar”. La afinidad entre el *rol* y esta tribu es notable, se favorecen mutuamente, puesto que la periodicidad de las reuniones, la infinitud de los personajes, facilita la constitución de un grupo por fuera del mismo. Al tiempo que se prefiere jugar con conocidos o con gente que tenga ciertos códigos, determinados conocimientos sobre el mundo fantástico, y que sea respetuoso hacia éste. De esta manera es entendible la cierta exclusividad de esta tribu, su “secretismo”, a la cual sólo se entra por un conocido o contacto. Finalmente, haciendo referencia a los practicantes de rol, se trata de caracterizar a esta tribu según sus códigos, prácticas, lenguaje, consumos, territorios propios.

Los jóvenes ven en las tribus la posibilidad de encontrar una vía de expresión, un modo de alejarse de la normalidad que no les satisface; la ocasión de intensificar sus vivencias personales y encontrar un núcleo gratificante de afectividad. Una especie de cobijo emocional, afectivo, en oposición a la intemperie urbana contemporánea.

La tribu se convierte en orientadora de prácticas: de consumos, de determinada corporalidad y territorios. En esta tribu, la dimensión del consumo es la más destacada: empezando con el *rol*, hay otros juegos afines como al “Magic” (juegos de carta de temática fantástica), cómics, libros de ficción y literatura fantástica (autores como Tolkien, Ursula Le Guin, Weis y Hickman), colección y juegos con miniaturas (también fantástica o de ciencia-ficción, tales como Mordheim, Warhammer) juegos de Internet de la misma temática como el Baldur's gate, el Diablo, el Warcraft. Por lo general, comienzan por el consumo de uno de ellos, y el contacto con un par “loquito” los lleva al resto de las opciones.

Los géneros de películas preferidas son: terror, ciencia ficción y fantasía. Creen necesario que la película les “deje un mensaje”, que adquiera cierta profundidad. También aquellos que poseen un mayor fanatismo por los libros de fantasía, consideran que las películas que han tratado de reflejarlos no han sido buenas (El Señor de los Anillos, Terramar, etc.). Otros aprecian la escenografía, los dibujos, el poder “ver” aquello que tanto disfrutaban. El cine bizarro, “cine Zeta” también les agrada.

Con respecto al consumo musical, el gusto es muy variado. Comparten el rechazo a la cumbia en todas sus variantes, así como la preferencia por el rock. El rock pesado, el rock melódico, el pop, el rock nacional, son los tipos que más se hacen presentes. Pero también aquellos grupos de rock que hacen referencia a lo épico y fantástico, como el grupo denominado “Blind Guardian”, cuyas letras aluden al “Silmarillion”, libro de R. R. Tolkien. Algunos disfrutaban de la música celta, clásica e instrumental.

Además, las afinidades electivas se dan en la dimensión de la territorialidad. Los lugares que frecuentan no suelen ser boliches, sino bares de estructura rústica, de madera, de ambiente acogedor, música tranquila. Asisten a las “comiquerías”, ferias del estilo Fantabaires (donde se venden todo tipo de artículos afines como cómics, miniaturas, cartas, etc.), tiendas de armas medievales, exposiciones de dibujos fantásticos, centros culturales, galpones donde se puede jugar rol y juegos del estilo. Mas prefieren las reuniones en las casas, por comodidad, y también por su propia seguridad. El juntarse en los hogares, lugar propio y conocido, es compartir lo de uno con los otros, es compartir ese secreto. No se animan a jugar rol en un bar, piensan que o los podrían echar, o les molestaría que los miren “de una manera extraña”. Consideran que si bien el juego está ciertamente difundido, muchos son los que desconocen, y pueden pensar que están haciendo “brujerías” o simplemente considerarlos como locos. Es este secreto compartido, un elemento que ayuda al fortalecimiento del lazo grupal, pues posibilita la creación de un mundo paralelo, ambiente de realización y contención.

No es fácil distinguir en la cotidianeidad al practicante de rol del que no lo juega. No se diferencia de los jóvenes que forman parte de lo que podría llamarse sectores medios, y en su mayoría son de género masculino. Quizás tratar de analizar una corporalidad manifiesta y que los distinga en su vida cotidiana, es el elemento menos rico. Sí se puede reconocer que pertenecen a ese sector, sobre todo por la necesidad de adquirir ciertos materiales: libros y manuales de rol (de editoriales extranjeras); y la posibilidad de acceder a los otros consumos afines: miniaturas (cada uno sale como mínimo \$ 4, y varían según el tamaño, detalles, etc.), juegos de computadora, cómics, etc. Incluso conocer otros idiomas, como el inglés, pues algunos manuales como muchos de los libros de literatura fantástica que circulan por el grupo no han sido traducidos. Pueden llevar o no determinadas remeras de bandas,

jeans gastados, o rotos; así como usar, o no, ropa de marcas reconocidas. Pueden ser gordos, flacos, altos, bajos. Por lo general, tampoco tienen peinados extravagantes, cortes al estilo *punk*, etc. De allí la exacerbación del secreto, pues al no identificárselos, el jugar por las noches en las casas, también acentúa el afecto y sentido de pertenencia de los miembros. Sin embargo, la corporalidad, el lenguaje corporal, la teatralidad y gestualidad en el juego, sí es un factor elemental. Es como si el personaje “estuviera dentro”, no necesitan vestirse como mago, elfo, sacerdote, tan sólo “hacerlo cuerpo”, hablar como un noble o un vasallo, y sentir que los demás lo reconocen y lo aprueban, que comparten tal pasión.

Un factor importante es el desarrollo de ciertos códigos y lenguaje, propio de los practicantes de rol y de los consumidores de actividades afines. En tanto se reconoce el conocimiento mutuo de ciertas “biblias” como juegos de video, libros, o incluso el rol, en la interacción se hacen chistes, bromas con referencia a ello.

Por último, cabe destacar una suerte de *producción cultural* de estos jóvenes, en donde la temática fantástica junto con lo épico se repiten. Aficionados al dibujo y la escritura, creadores de juegos por Internet, de juegos de computadoras, creación de foros y, por sobre todo, la inventiva de las historias por los Masters, manifiestan su recepción y consumo no con pasividad, sino activamente usados como medio de expresión.

Considerando que los elementos tribales también son una oportunidad para provocar o distanciarse de las instituciones, un medio de contestación hacia ellas y a la sociedad adulta (buscando, a través de ella, la construcción de una nueva identidad y de una nueva reputación); efectivamente se puede afirmar que esta tribu constituye un frente fragmentado y semioculto de resistencia y prácticas alternativas. Por medio de la práctica de este juego, rechazado por el mundo adulto, considerados “loquitos” por sus padres, construyen su identidad en contraposición a sus mayores. El pasar tantas horas, el reunirse de noche, es una búsqueda de libertad, de un momento de goce en el fluir cotidiano. La noche es liberadora y propicia para desarrollar la imaginación. Tiempo de diversión, en contraposición a las responsabilidades diurnas, al dominio del mundo adulto, es el momento de recreación, de disfrute.

El secretismo es un elemento de conspiración, con capacidad de crear sentido grupal, pues genera protección, confianza, fortalece lazos y membrecía. Pero si bien lo que se pretende ocultar resulta hoy en día ciertamente conocido, el secreto también genera sospechas, se asocia a lo inmoral, a lo peligroso.

Siguiendo con lo anteriormente dicho, esta tribu conlleva una relación ambigua con los medios de comunicación. De un lado, utilizan los medios como fuente de información, para mantenimiento de esas redes: datos sobre lugares para jugar rol en determinadas radios, como la “Rock and Pop”, comiquerías, participación en los foros de Internet. Pero estas opciones son un pequeño enclave dentro del mundo mediático. Por otro lado, generalmente, el juego es condenado por los medios, es considerado como peligroso. El famoso hecho ocurrido en España, en el cual ciertos jóvenes perdieron su vida, no deja de estar presente cuando a los “otros” se le nombra la palabra *rol*. Así se facilita la constitución y reconocimiento de una identidad colectiva, *los practicantes de rol*.

Para pertenecer a esta *tribu* se requieren ciertas “competencias”, cierto dominio y conocimiento sobre el mundo fantástico, sobre determinados libros, autores. Mas la mayor *distinción* proviene de la forma de jugar. Dentro de este consumo, hay distintas formas de practicarlo, que favorecen a la constitución de la identidad, un “*nosotros*” frente a un “*ellos*”. Están los que catalogan como “enfermos”, son los “otros” que le dan la mala fama al rol, que no pueden distinguir entre la ficción y la realidad, que entrarían en un proceso de *trance* permanente. Juzgan a la vida real con “los ojos del rol”, y de esta manera lo depravan. Y están también los “otros” que no tienen dominio ni respeto del mundo fantástico y el juego. Que le dan prioridad a la lucha, a la batalla, y rolean personajes “vacíos”, se olvidan de la teatralización. El juego con “ellos” se convierte en “vulgar”, pues no es tomado “en serio”, no se aprecia y respeta la re-presentación. Por ello también prefieren jugarlo con conocidos o amigos. Incluso no participar en juegos en red donde “se puede enganchar cualquiera, y te puede llegar a arruinar el juego” (así lo describe un miembro de la tribu).

“*Jugar rol*” implica, por lo tanto, crear un personaje con “personalidad propia”, que éste adquiera “profundidad”, y “hacerlo cuerpo” (en la jerga de los jugadores). Consiste en *vivir* y *sentir* ese mago, guerrero o druida que se es, y actuar en consecuencia. Eso es lo que desata la adrenalina, el placer y el gusto por el juego. Pero también reconocer sus límites, saber cuándo detenerse.

En consecuencia, el rol en esta tribu cumple el papel de ritualización, pues permite la consolidación del grupo, el “estar juntos” al tiempo que hacen presentes sus deseos de un mundo distinto, con determinados valores, así constituyendo su identidad. Su tiempo es el de lo *estético*, del disfrute en oposición a la vida cotidiana. La vida social se ve afectada por las ritualizaciones, pues generan identidad social, unen y separan individuos, construyen espacios y tiempos sociales, expresan valores tradicionales. Si el practicar rol, como un ritual, ha generado todos estos resultados, se puede afirmar que es *más que un juego*. Pues favorece la conformación de un grupo, de una tribu urbana específica, que conlleva a determinados gustos, consumos, códigos, lenguaje, territorios y corporalidad.

Por lo tanto, se afirma que *el rol es más que un juego*, no porque su jugar implique esa *posesión* que refiere Caillois, sino porque

al jugarlo en grupo, compartir ese secreto, poner en él sus valores, conforma una identidad colectiva, un *nosotros*, y en consecuencia se constituye un Yo, en y con el colectivo, una identidad individual. No es extraño, entonces, que se conforme un grupo por fuera del juego, favorecido, una vez más, por la frecuencia de las reuniones, la creación de personajes y la estructura del mismo. O que se prefiera jugar con amigos o conocidos, que se sientan más cómodos compartiendo y “haciendo cuerpo” sus personajes con ellos, pudiendo realizar determinados chistes, bromas, comentarios que serán comprendidos. Es la construcción de un *nosotros*, frente a *otros* que no aprecian el juego, lo desconocen, lo rechazan. También frente a los que no saben jugarlo: se “enferman”, no logran salir de él, o lo juegan como si fuera “cualquier juego”, no dándole la seriedad que corresponde.

## Anexo Metodológico

La investigación se enmarca en una estrategia cualitativa, un análisis de tipo etnográfico. Se trabajó con una tribu urbana juvenil específica de la Región Metropolitana de Buenos Aires, durante los meses de mayo a agosto del 2005. El trabajo ha sido realizado sobre la base de diferentes fuentes de datos.

En primer lugar, se recabó información a través de entrevistas en profundidad a integrantes de esta tribu urbana específica: los jugadores de rol. La entrevista fue semi-estructurada.

Asimismo, se han utilizado técnicas cualitativas tales como observaciones participantes y no participantes a reuniones y juegos de rol.

En segunda instancia, se ha recurrido a material audiovisual: películas, videos, grupos musicales, consumidos por los miembros de esta tribu urbana.

Se ha trabajado sobre la base de manuales de rol, tanto de Masters como de jugadores. Además, se han obtenido datos por medio de libros de fantasía, cómics, páginas de Internet, foros.

## Notas

(1) Caillois, Roger: *La teoría de los juegos*, Barcelona, Editorial Seix Barral, 1958.

(2) Berger, Peter y Thomas Luckmann: *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido. La orientación del hombre moderno*, Barcelona, Paidós, 1997.

(3) Concepción que Maffesoli retoma de Georg Simmel. Ver Maffesoli, Michel: *El tiempo de las tribus*, Barcelona, Icaria, 1990.

## Bibliografía

Berger, Peter y Thomas Luckmann: *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido. La orientación del hombre moderno*, Barcelona, Paidós, 1997.

Caillois, Roger: *La teoría de los juegos*, Barcelona, Editorial Seix Barral, 1958.

Costa, Pere-Oriol, Pérez Tornero, José Manuel y Fabio Troppea: *Tribus urbanas. El ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación*, Barcelona, Paidós, 1996.

Huizinga, J.: *Homo ludens*, Madrid, Alianza Editorial, 1970.

Lacalle, Charo: “Subculturas juveniles: aproximaciones teóricas y metodológicas”, en P. O. Costa y otros. *Tribus urbanas*. Barcelona, Paidós, 1996.

Le Breton, David: *Antropología del cuerpo y modernidad*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1995.

Maffesoli, Michel: *El tiempo de las tribus*, Barcelona, Icaria, 1990.

Margulis, M y Urresti, M: “Bs. As y las tribus” en *Revista de Estudios Sociológicos*, Vol. XVI, núm. 46, México DF, Colegio de México, 1998.

Margulis, M. y M. Urresti: “Moda y juventud” en *Estudios Sociológicos*, Nro. 75, México DF, El Colegio de México, octubre de 1995.

Margulis, M. y M. Urresti: “La construcción social de la noción de juventud”, en AAVV. *Viviendo a toda, Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades*, Bogotá, Universidad Central /Diuc/Siglo del Hombre, 1998.

Margulis, Mario: “La cultura de la noche” en Margulis, Mario y otros. *La cultura de la noche. La vida nocturna de los jóvenes en Buenos Aires*, Buenos Aires Editorial Espasa Calpe, 1994.

Nogués Pedregal, Miguel Antonio: *El ritual como proceso*, Universidad Miguel Hernández, disponible en [http://www.dip-alicante.es/hipokrates/hipokrates\\_l/pdf/ESP/435e.pdf](http://www.dip-alicante.es/hipokrates/hipokrates_l/pdf/ESP/435e.pdf), consultado por última vez 19/12/06.

Reguillo, Rossana: “Las tribus juveniles en tiempos de la modernidad” en *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, nro. 15, México, Universidad de La Colima, 1993.

Schütz, Alfred: *Fenomenología del mundo social: Introducción a la sociología comprensiva*, Buenos Aires, Paidós, 1972.

Simmel, Georg: "El secreto y la sociedad secreta" en *Sociología. Estudio sobre las formas de socialización*, Buenos Aires, Espasa-Calpe, 1939.